

ПРАВИЛА И ПОЯСНЕНИЯ

Жанр игры «Конец Сумерек» - пошаговая тактика. (Классический пример пошаговой тактики – шахматы). Все баталии в игре проходят в пошаговом (походовом) режиме: ход делаете вы, затем – ваш противник и т.д. Во время своего хода вы сможете управлять доступными персонажами (до 4-х): перемещать их на местности, выбирать тип атаки, атаковать, взаимодействовать с окружением.

Управление

Выбор персонажа

Сначала нужно выбрать персонаж из вашей команды (двигать врагов вы не можете), которым вы собираетесь произвести определённое действие (атака, идти и пр.) Выбор делается наведением курсора и левым кликом мыши. После этого в левом нижнем углу появятся характеристики выбранного персонажа: сила атаки, сила защиты, здоровье, статус (см. «атрибуты») и пул (см. «атаки»). Также в правом нижнем углу показываются характеристики любого персонажа, на которого наведён курсор (включая врагов), независимо от выбранного на данный момент (левый угол). Вы можете переключаться между доступными персонажами, используя клавиши 1 – 4. Теперь, когда персонаж выбран, вы увидите его «зону ходьбы», т.е. доступную на этом ходе зону для перемещения (зависит от выбранного персонажа). Сделайте правый клик на персонаже (либо «Alt») и откроется «зона атаки», т.е. зона доступная для поражения выбранным персонажем (см. атаки).

Перемещение персонажа

В открывшейся зоне хода наведите курсор на место, куда желаете перевести выбранный персонаж, и щёлкните левой клавишей мыши (как при выборе). Персонаж послушно займёт выбранную позицию.

Предварительный просмотр

Если персонаж совершил какое – либо действие (пошёл, атаковал), вы уже не вернёте его в исходное состояние. Чтобы избежать ошибок и планировать свою тактику, существует система предварительного просмотра. Просмотр производится, как и при выборе, плюс – удерживается клавиша «Ctrl». Например, нужно выяснить, может ли быть атакована удалённая цель. Выбираем персонаж, которым собираемся атаковать, удерживая «Ctrl» выбираем позицию для атаки и обычным образом активируем зону атаки. Теперь видно, - попадает ли цель в зону атаки. Отменяем наше построение правым кликом с той же клавишей и, если всё сошлось, идём атаковать. Если же нет – пробуем добраться другим персонажем. Эта схема верна и для просмотра зон ходьбы и атаки врагов.

Атаки

Пул

Пул отображается вместе с остальными характеристиками и является эквивалентом показателя активности персонажа. Пул тратится, когда персонаж атакует. Для некоторых атак нужно два или три пула. В начале каждого хода пул увеличивается на единицу, пока не достигнет максимального размера. Максимальный размер пула различается в зависимости от персонажа и этапа

игры. Вы можете расходовать пул либо частями, либо целиком, исходя из тактических соображений.

Взаимодействия с объектами на сцене

С помощью зоны атаки вам станут доступны следующие взаимодействия: лечение от специальных «Лечащих деревьев», открывание дверей и некоторые другие сценарные действия. При наведении на активный объект, курсор изменится, подсказывая какое действие может быть совершено.

Типы атак

Как упоминалось атаки различаются по стоимости (необходимый размер пула), а также: по дальности, области поражения и, конечно, по силе. Учтите, что зона атаки отображается для всех доступных персонажу атак. Область поражения можно увидеть, наведя курсор на клетку для атаки. Здесь же вы увидите стоимость этой атаки. Итак, зона атаки отображает все доступные для поражения (различными атаками) клетки. У вас есть выбор: атаковать несколько раз за ход однопуловой атакой либо выбрать более подходящую к моменту двух-, трёхпуловую.

Пример

Так, например, у Эрика на разоренной мельнице есть одна атака стоимостью один пул (ближняя) и одна атака стоимостью два пула (дальняя).

Соответственно, для того, чтобы применить дальнюю атаку необходимо накопить два пула, т.е. не атаковать один ход. Кроме того, если у героя два пула, то он может атаковать не дальней атакой, а дважды атаковать ближней.

Атрибуты

Типы ландшафтов

Важной особенностью этой игры является активный ландшафт, дающий специфические атрибуты и статусы. Получение атрибута означает, что ваше оружие заряжается силой стихии, соответствующей типу ландшафта. Это заметно по изменениям на оружии персонажа и отображается изменённым пулом (пул огня, воды и пр.) Атрибут добавляет эффект к атаке персонажа. Получение статуса означает, что стихия влияет на персонаж непосредственно. Это видно по изменившемуся внешнему виду персонажа и отображается в характеристиках (отравлен, заморожен или подожжен). Статус добавляет эффект к состоянию персонажа. Вы столкнётесь со следующими типами ландшафтов:

Земля. Атрибут – камень. Статус – нейтральный, т.е. персонаж прекрасно себя чувствует и может атаковать без дополнительного эффекта.

Вода. Атрибут – заморозка. Статус – заморожен, защита персонажа при этом повышена, но сильно сокращается перемещение.

Огонь. Атрибут – горение. Статус – горит, сила атаки повышается, но каждый ход, пока персонаж горит, уменьшается здоровье. Проходя по огненному ландшафту, персонаж также будет терять здоровье.

Болото. Атрибут – яд. Статус – отравлен, снижается удача (вероятность хороших ударов) и каждый ход немного уменьшается здоровье. На болотном ландшафте снижается видимость и перемещение.

Атрибут

Чтобы получить атрибут, достаточно закончить ход на определённом типе ландшафта. На следующий ход оружие зарядится атрибутом. Атрибут можно получить вместе с соответствующим статусом. Атрибут пропадёт, если закончить ход на нейтральном ландшафте (перейдёт в каменный)

Статус

Персонаж получит статус в следующих случаях. Если будет атакован соответствующим атрибутом. Если атрибут потрачен впустую. Если атрибут не потрачен, а персонаж остался (закончил ход) на соответствующем атрибуту активном ландшафте. Статус пропадёт, если воспользоваться лечащим деревом либо закончить ход на нейтральном ландшафте.

Пример

На карте «Водяная Мельница» мы впервые сталкиваемся со стихией воды. Если оставить Эрика на воде, то в конце хода он получит водный атрибут. На следующем ходе этот атрибут можно применить для атаки паука. Если пауков рядом нет, а Эрик остаётся на воде, то в конце хода он получит статус заморозки. Передвижение сократится до одной клетки. (Этот статус сохранится, пока Эрик будет стоять в воде). На следующем ходе можно вывести Эрика на нейтральный ландшафт, тогда в конце хода статус заморозки, как и атрибут, исчезнет. Если же, находясь в воде, мы тратим атрибут на атаку, в конце хода потраченный атрибут восстанавливается, и Эрик не подвергается заморозке. Планируйте свою тактику с учётом активных ландшафтов. Не забывайте разоблачать хитрости врага с помощью предварительного просмотра!